

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang. Anak dilahirkan dengan potensi dan kecerdasannya masing-masing. Untuk mengoptimalkan potensi anak, orang dewasa dan lingkungan di sekitar anak harus dapat memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Anak harus diberikan kesempatan untuk berkreasi serta berimajinasi, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi dan dukungan yang diberikan oleh orangtua maupun guru harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar".¹ Selanjutnya Pasal 28 ayat 3 menetapkan bahwa Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan.

Pentingnya pendidikan anak usia dini, menuntut pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memusatkan perhatian pada anak. Namun, salah satu permasalahan yang muncul adalah tidak setiap orang tua atau pendidik memahami cara yang tepat dalam mendidik anak usia dini.

¹ UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, h. 9

Dengan demikian, tidak sedikit orang tua yang mengalami kekecewaan, karena anak sebagai tumpuan harapan ternyata tidak sesuai yang diharapkan. Lembaga pendidikan prasekolah antara lain *Play Group*, Taman Kanak-kanak, Taman Pendidikan Al-Qur'an, Tempat Penitipan Anak, dan satuan PAUD sejenis lainnya, di dalamnya juga masih lemah dalam kegiatan pembelajaran yang memusatkan pada anak. Hal itu disebabkan karena rendahnya kualitas sumber daya manusianya.

Perkembangan berpikir anak-anak usia Taman Kanak-kanak atau prasekolah sangat pesat. Masa ini sering disebut sebagai masa peka belajar. Masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang ada di sekitarnya, dalam hal ini adalah guru dan orang tua dengan memberikan rangsangan dengan berbagai cara.

Pada dasarnya setiap anak senang untuk mencoba hal yang baru baginya, dan pada aktivitas ini anak banyak menemukan sesuatu yang menarik perhatiannya. Dalam melakukan suatu aktivitas, terdapat tiga cara yang dapat dilakukan anak, di antaranya: coba-coba, meniru, dan pelatihan (Damayanti, 2009).² Dalam kegiatan coba-coba, anak biasanya melakukan kegiatan atau aktivitas dengan mencoba-coba sendiri tanpa adanya bimbingan sehingga anak melakukannya secara acak. Selanjutnya meniru, seperti yang diketahui bahwa anak sangat senang meniru apa yang orang dewasa lakukan, biasanya anak mula-mula mengamati kegiatan yang dianggap menarik kemudian anak mencobanya sendiri. Kemudian pelatihan, biasanya anak melakukan aktivitas tertentu dibawah

² Ayu Fajarwati, *Penerapan Latihan Kehidupan Praktis Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI – Vol. 10, No.1, Juni 2015, h. 22.

pengawasan atau bimbingan orang tua atau orang dewasa sehingga anak dapat meniru dengan tepat.

Salah satu aktivitas yang sering anak lihat kemudian tiru seringkali adalah aktivitas sehari-hari yang biasa dilakukan oleh orang dewasa di sekitarnya. Dalam hal ini biasanya anak melihat kegiatan kehidupan praktis sehari-hari atau *exercise of practical life*, seperti mencuci piring, membuka tutup botol, mencuci tangan, mengancingkan baju, menyemir sepatu, menuangkan air dan kegiatan-kegiatan lain sebagainya yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Biasanya kegiatan-kegiatan seperti ini sangat menarik perhatian anak, sehingga anak akan mencoba dan meniru melakukannya.

Saat ini sedang terjadi revolusi media secara cepat dari media analog ke media digital. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan semuanya serba digital.³ Dalam kegiatan sehari-hari baik di rumah ataupun di tempat kerja dipastikan semua aktifitas tidak lepas dari penggunaan barang-barang elektronik.

Perkembangan digital yang semakin memudahkan kehidupan manusia, inovasi pemberian stimulasi juga mengalami perubahan dan semakin beragam sekaligus efisien.⁴ Salah satu temuan peneliti adalah fenomena aplikasi sosial media *youtube* yang kini orangtua mulai memberikannya pada anak. Maka dari itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media video interaktif tentang keterampilan menggunakan kaus kaki dan sepatu.

³ Syafa'atun N, 2017, *Tumbuh Kembang Anak di Era Digital*, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, Retrieved from <http://jurnal.faiunwir.ac.id>

⁴ Iva N.F, Shellya S, Achmad B.A. *Peran Media Youtube sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini*. Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di paparkan diatas, menjadi jelas terlihat bahwa banyak permasalahan yang terkandung di dalamnya, tetapi setidaknya terdapat beberapa masalah menonjol didalam penelitian ini yang secara khusus dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh antara perkembangan keterampilan menolong diri sendiri dengan kemampuan anak menggunakan kaus kaki dan sepatu?
2. Apakah media video interaktif dapat meningkatkan keterampilan menggunakan kaus kaki dan sepatu anak bagi usia 5-6 tahun?
3. Seberapa efektif media video interaktif untuk meningkatkan keterampilan menggunakan kaus kaki dan sepatu anak bagi usia 5-6 tahun?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian sangat diperlukan agar permasalahan yang dikaji tidak meluas. Dalam penelitian ini ruang lingkupnya adalah video interaktif, keterampilan menggunakan kaus kaki dan sepatu, serta anak usia 5-6 tahun.

Video interaktif yang dimaksud peneliti dalam hal ini adalah tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sebuah teknologi pembelajaran yang mudah digunakan oleh anak usia 5-6 tahun.

Keterampilan menggunakan kaus kaki dan sepatu yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menggunakan kaus kaki dan sepatu yang ditingkatkan berdasarkan tahapan perkembangan.

Anak usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah responden yang akan menggunakan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan keterampilan menggunakan kaus kaki dan sepatu.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah dan ruang lingkup yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa sebagian anak usia 5-6 tahun belum dapat mengembangkan keterampilan menolong diri sendiri sehingga masih perlu bantuan dari orang lain. Salah satu dampak yang terjadi ialah anak-anak belum bisa menggunakan kaus kaki dan sepatu sendiri dengan benar.

Video interaktif merupakan salah satu media yang saat ini sangat dekat dengan anak dan mudah untuk diakses. Pengembangan media video interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menggunakan kaus kaki dan sepatu berperekat dan bertali anak usia 5-6 tahun. Maka dari itu fokus pengembangan karya inovatif ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana pengaruh pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan keterampilan menggunakan kaus kaki dan sepatu anak bagi usia 5-6 tahun ?”